

## Daftar Rujukan

- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019*, 829–834.
- Aminuddin, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 12 Makassar. *Patria Artha Technological Journal*, 5(1), 58–63. <https://doi.org/10.33857/patj.v5i1.402>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). sejarah renang. *Journal of Engineering Research*, 8–25.
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Haking, D. D. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN RENANG PADA MATA PELAJARAN PJOK UNTUK SISWA*. 2(4), 320–328.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Haza, M., Rizky, M., Saifudin, A., & Makrifah, I. A. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Renang Gaya Bebas Kelas VII di MTs Sunan Kalijogo*. 2, 94–105.
- Hidayat, S. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK PADA SISWA SMP*. 8(April), 62–70.
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Aldila, A. S., Nisa, F. F., Putri, H. I., & Nafiisah, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Ajar Digital Guna Meningkatkan MinatSiswa dalam Belajar di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1438–1445.
- Kadek, N., Mella, B., Sari, A., Agung, I. G., Wulandari, A., & Wayan, I. (2022). *Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya*. 6(1), 127–136.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2 KOTA SUNGAI PENUH*. 2(1), 458–470.
- Kosasih. (2021). *Bahan Ajar Digital*. 2001, 7–22.

- Kristanto, A. (2011). Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Uns*, 22–23.
- Manullang, J. G. (2016). *Sejarah Teknik Dasar Renang Dan Peraturan Perlombaan Renang*. January 2016. <https://www.researchgate.net/publication/354783358>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putri Samarinda, E., Handayani, T., & Ali Sofyan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Putu, N., Kumara, I., Tegeh, I. M., & Parmiti, D. P. (2012). *PELAJARAN AGAMA HINDU UNTUK SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP DI SDN 1 BAKTISERAGA*.
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Subagyo. (2018). *Belajar Berenang Bagi Pemula* (A. Khoirurozi (ed.); siswantoyo). Karang Malang, Yogyakarta, Indonesia, Kode Pos: 55281.
- Suherman, W. (2015). Pendidikan Jasmani Sebagai Pembentuk Fondasi Yang Kokoh Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Winarto. (2006). *Perspektif pendidikan jasmani dan olahraga*. Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Jl. Surabaya 06 Malang 65145.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zahrah Rifa Qonitah. (2020). Pengembangan Video Tutorial Dalam Materi Rias Fantasi Di Program Studi Tata Rias. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/10.1.1.2009>

- Sutjipto, B., & Kustandi, C. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Aminuddin, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 12 Makassar. *Patria Artha Technological Journal*, 5(1), 58–63. <https://doi.org/10.33857/patj.v5i1.402>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). sejarah renang. *Journal of Engineering Research*, 8–25.
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Haking, D. D. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN RENANG PADA MATA PELAJARAN PJOK UNTUK SISWA*. 2(4), 320–328.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Haza, M., Rizky, M., Saifudin, A., & Makrifah, I. A. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Renang Gaya Bebas Kelas VII di MTs Sunan Kalijogo*. 2, 94–105.
- Hidayat, S. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK PADA SISWA SMP*. 8(April), 62–70.
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Aldila, A. S., Nisa, F. F., Putri, H. I., & Nafiisah, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Ajar Digital Guna Meningkatkan MinatSiswa dalam Belajar di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1438–1445.
- Kadek, N., Mella, B., Sari, A., Agung, I. G., Wulandari, A., & Wayan, I. (2022). *Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya*. 6(1), 127–136.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2 KOTA SUNGAI PENUH*. 2(1), 458–470.
- Kosasih. (2021). *Bahan Ajar Digital*. 2001, 7–22.
- Kristanto, A. (2011). Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Uns*, 22–23.



- Manullang, J. G. (2016). *Sejarah Teknik Dasar Renang Dan Peraturan Perlombaan Renang*. January 2016. <https://www.researchgate.net/publication/354783358>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putri Samarinda, E., Handayani, T., & Ali Sofyan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Putu, N., Kumara, I., Teguh, I. M., & Parmiti, D. P. (2012). *PELAJARAN AGAMA HINDU UNTUK SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP DI SDN 1 BAKTISERAGA*.
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Subagyo. (2018). *Belajar Berenang Bagi Pemula* (A. Khoirurozi (ed.); siswantoyo). Karang Malang, Yogyakarta, Indonesia, Kode Pos: 55281.
- Suherman, W. (2015). Pendidikan Jasmani Sebagai Pembentuk Fondasi Yang Kokoh Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Winarto. (2006). *Perspektif pendidikan jasmani dan olahraga*. Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Jl. Surabaya 06 Malang 65145.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zahrah Rifa Qonitah. (2020). Pengembangan Video Tutorial Dalam Materi Rias Fantasi Di Program Studi Tata Rias. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/10.1.1.2009>